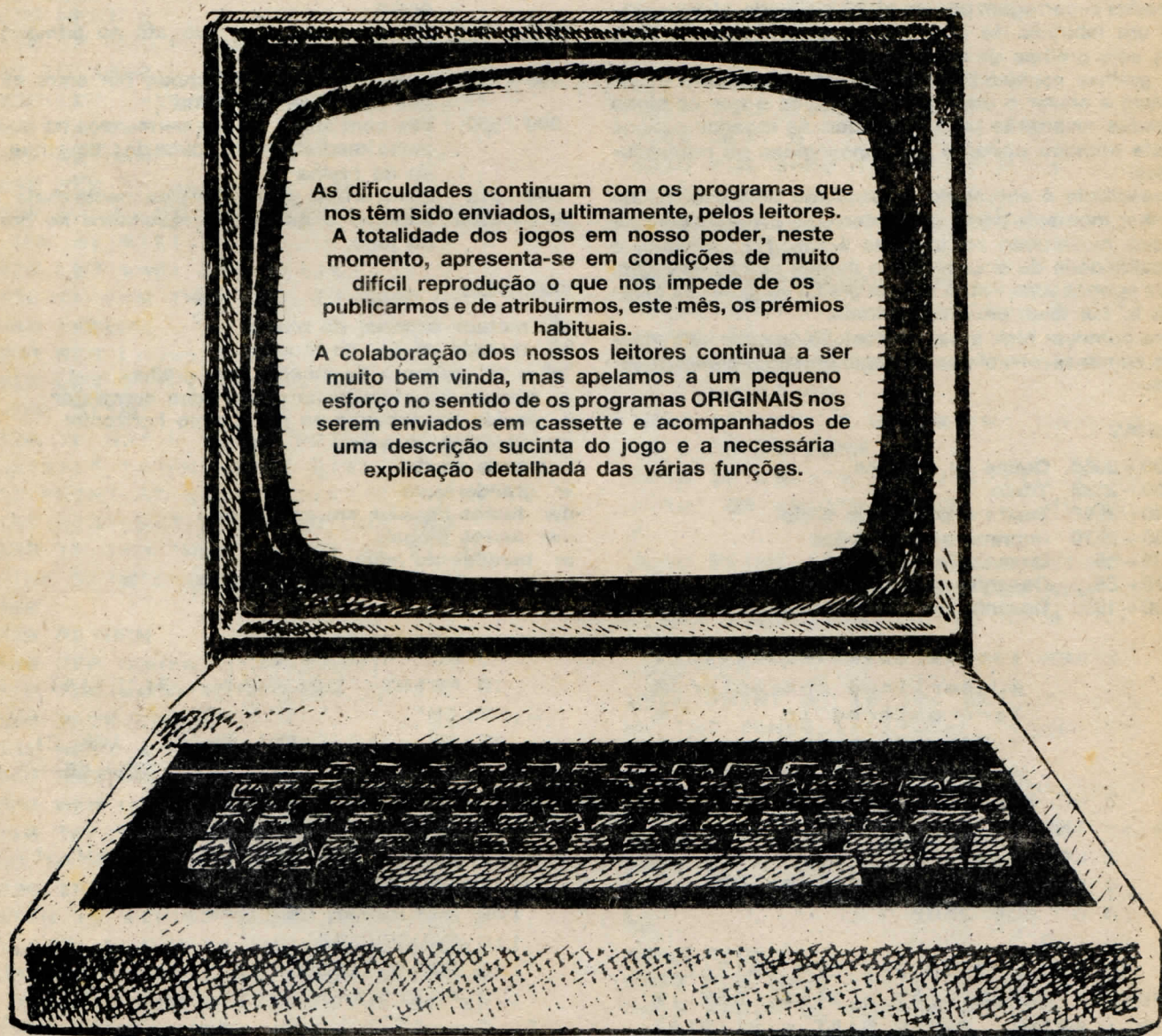


JOGOS PARA O SEU MICROCOMPUTADOR

AGORA
16
PÁGINAS



As dificuldades continuam com os programas que nos têm sido enviados, ultimamente, pelos leitores.

A totalidade dos jogos em nosso poder, neste momento, apresenta-se em condições de muito difícil reprodução o que nos impede de os publicarmos e de atribuírmos, este mês, os prêmios habituais.

A colaboração dos nossos leitores continua a ser muito bem vinda, mas apelamos a um pequeno esforço no sentido de os programas **ORIGINAIS** nos serem enviados em cassette e acompanhados de uma descrição sucinta do jogo e a necessária explicação detalhada das várias funções.

ENVIE-NOS OS SEUS PROGRAMAS ORIGINAIS E GANHE PRÊMIOS

Colabore connosco, enviando-nos o *seu programa original*, do seguinte modo:

1. Nome, morada, idade e n.º de telefone.
2. O programa de preferência em cassette, indicando o tipo e a capacidade do computador.
3. Uma descrição geral do jogo com as instruções necessárias.
4. Uma explicação detalhada da função das várias partes do programa.

Para: **JOGOS SORTIDOS** - Rua Duque de Palmela, 37, 2.º-Dto. - 1200 LISBOA

MOEDAS

O programa «MOEDAS» é a versão computadorizada de um popular jogo inglês de «slot-machines» no qual as moedas escorregam por um plano inclinado, atravessando um labirinto de obstáculos até chegarem a uma das seis grelhas de depósito.

As grelhas contêm de zero a quatro moedas e o objectivo é elevar o total até cinco, após o que as cinco moedas reverterão para o jogador. As moedas ganhas desta maneira poderão ser conservadas ou reintroduzidas.

O resultado é sobretudo influenciado pela escolha do melhor momento para fazer escorregar a moeda durante o seu movimento no topo do écran. Há, contudo, a possibilidade de encaminhar a moeda noutra direcção, mas apenas uma vez. A quarta grelha «engole» as moedas e, por isso, deve ser evitada.

Para começar tem, à sua disposição, apenas seis moedas sendo essencial ganhar rapidamente algumas moedas.

LINHAS

3000 - 3050 Define os gráficos
 2500 - 2538 Título
 2540 - 2580 Ilustra a página de título
 2600 - 2670 Imprime as instruções
 35 - 65 Desenha o labirinto
 75 - 85 Desenha as grelhas
 1000 - 1050 Desenha um número aleatório de moedas

```

1 REM *****
  *Underlined characters*
  *are entered in      *
  *GRAPHICS mode.     *
  *****
2 GO SUB 3000: BORDER 5: PAPE
R 6: INK 1
3 LET ow=0
4 LET a$="AB": LET b$="CD"
10 GO SUB 2500
15 CLS
35 FOR n=0 TO 21: DIM i$(26):
PRINT PAPER 6;AT n,3;i$: DIM j$(
(2): PRINT PAPER 5;AT n,0;j$;AT
n,30;j$: NEXT n
40 FOR n=0 TO 192 STEP 32
45 CIRCLE 32+n,77,2: BEEP .05,
10: CIRCLE 32+n,109,2: BEEP .05,
20: CIRCLE 32+n,141,2: BEEP .05,
30
50 NEXT n
55 FOR n=0 TO 160 STEP 32
60 CIRCLE 48+n,93,2: BEEP .05,
40: CIRCLE 48+n,125,2: BEEP .05,
20
65 NEXT n
70 PAUSE 100
72 DEF FN t()=INT ((65536*PEEK
23674+256*PEEK 23673+PEEK 23672
)/50)
74 LET t1=FN t()
    
```

em cada uma das cinco grelhas
 1105 - 1160 Transporta a moeda ao longo do topo do écran
 1200 - 1320 Obriga a moeda a cair até ao primeiro obstáculo
 135 - 190 Obriga a moeda a tombar, por entre os obstáculos, até à grelha
 500 - 560 Faz com que a moeda permaneça na posição imediatamente acima da última moeda da grelha
 604 - 615 Esvazia uma grelha completamente cheia
 2000 - 2080 Imprime o quadro de resultados no fim do jogo

VARIÁVEIS

a\$ metade superior da moeda
 b\$ metade inferior da moeda
 "a" a "f" número de moedas nas grelhas
 g número de moedas na grelha para completar
 k decide da direcção no movimento horizontal
 m distância da queda
 l grande perda
 w grande lucro
 nw lucros líquidos em cada jogo
 ow lucros globais
 cr moedas na mão
 (x, y) coordenadas das moedas

```

75 FOR n=0 TO 21
80 PRINT INK 4;AT n,2;"E";AT
n,29;"E"
85 IF n=12 THEN PRINT INK 2;
AT n,3;"EE EE EE EE EE EE
EE": REM GRAPHICS EF
90 NEXT n
95 PLOT INK 3;24,159: DRAW I
NK 3;207,0
100 LET w=0: LET l=0
110 PAUSE 100
120 GO TO 1000
130 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;
" "
135 IF INKEY$="a" AND l>40 THEN
LET nw=w-1: GO TO 2000
140 LET k=2*COS (PI*(INT (RND*2
)))
150 LET x=x+2
151 IF m=2 AND y<23 AND INKEY$=
"p" THEN LET y=y+2: GO TO 160
152 IF m=3 AND y>7 AND INKEY$="
q" THEN LET y=y-2: GO TO 160
154 IF k>0 AND y=27 THEN LET y
=y-k: GO TO 160
155 IF k>0 AND y<26 THEN LET y
=y+k
157 IF k<0 AND y=3 THEN LET y=
y-k: GO TO 160
158 IF k<0 AND y>4 THEN LET y=
y+k
    
```

```

160 PRINT INK 1;AT x,y;a$;AT x
+1,y;b$
165 BEEP .05,20
166 FOR n=1 TO 100: NEXT n
170 LET m=m+1
180 IF m=6 THEN GO TO 500
190 GO TO 130
500 IF y=5 THEN LET g=a: LET a
=a+1: GO TO 530
505 IF y=9 THEN LET g=b: LET b
=b+1: GO TO 530
510 IF y=13 THEN LET g=c: LET
c=c+1: GO TO 530
515 IF y=17 THEN LET g=d: GO T
O 530
520 IF y=21 THEN LET g=e: LET
e=e+1: GO TO 530
525 IF y=25 THEN LET g=f: LET
f=f+1
530 IF g=4 THEN GO TO 600
540 FOR n=0 TO 3-g: PRINT INK
1;AT 12+2*n,y;" ";AT 13+2*n,y;"
";AT 14+2*n,y;a$;AT 15+2*n,y;b
$
550 PAUSE 20
560 NEXT n
565 IF y=17 THEN PRINT AT 20,1
7;" ";AT 21,17;" ": BEEP 1,0
568 IF cr<=0 THEN GO TO 2000
570 PRINT INK 2; FLASH 1;AT 1,
20;" Press L "
575 IF INKEY$="1" THEN PRINT
INK 2; FLASH 1;AT 1,27;"M": GO T
O 1100
576 LET t=RN T(-): IF t>t1+240 T
HEN GO TO 1990
578 IF INKEY$="a" AND 1>40 THEN
LET nw=w-1: GO TO 2000
580 GO TO 575
600 BEEP 1,40
604 FOR n=0 TO 4
606 LET w=w+10: LET nw=w-1: LET
cr=nw+60
608 PRINT AT 12+2*n,y;" ";AT 1
3+2*n,y;" ": BEEP .1,30: PAUSE
20
610 PRINT AT 0,15;" "
612 PRINT BRIGHT 1; FLASH 1;AT
0,15;cr
615 NEXT n
618 IF cr<=0 THEN GO TO 2000
620 IF y=5 THEN LET a=0
621 IF y=9 THEN LET b=0
622 IF y=13 THEN LET c=0
624 IF y=21 THEN LET e=0
625 IF y=25 THEN LET f=0
630 PRINT INK 2; FLASH 1;AT 1,
20;" Press L "
635 IF INKEY$="1" THEN PRINT
INK 2; FLASH 1;AT 1,27;"M": GO T
O 1100

```

```

638 IF INKEY$="a" AND 1>40 THEN
GO TO 2000
640 GO TO 635
1000 LET a=INT (RND*3): FOR n=1
TO a: IF a<>0 THEN PRINT INK 1
;AT 23-2*n,5;b$;AT 22-2*n,5;a$:
BEEP .05,0: NEXT n
1010 LET b=INT (RND*3): FOR n=1
TO b: IF b<>0 THEN PRINT INK 1
;AT 23-2*n,9;b$;AT 22-2*n,9;a$:
BEEP .05,10: NEXT n
1020 LET c=INT (RND*5): FOR n=1
TO c: IF c<>0 THEN PRINT INK 1
;AT 23-2*n,13;b$;AT 22-2*n,13;a$
: BEEP .05,20: NEXT n
1040 LET e=INT (RND*5): FOR n=1
TO e: IF e<>0 THEN PRINT INK 1
;AT 23-2*n,21;b$;AT 22-2*n,21;a$
: BEEP .05,30: NEXT n
1050 LET f=INT (RND*3): FOR n=1
TO f: IF f<>0 THEN PRINT INK 1
;AT 23-2*n,25;b$;AT 22-2*n,25;a$
: BEEP .05,40: NEXT n
1060 PRINT INK 2; FLASH 1;AT 1,
20;" Press L "
1065 IF INKEY$="1" THEN PRINT
INK 2; FLASH 1;AT 1,27;"M": GO T
O 1100
1068 IF INKEY$="a" AND 1>40 THEN
GO TO 2000
1070 GO TO 1065
1100 LET l=1+10: LET nw=w-1: LET
cr=nw+60
1101 PRINT AT 0,15;" "
1102 PRINT BRIGHT 1; FLASH 1;AT
0,15;cr
1104 PRINT INK 1;AT 0,3;a$;AT 1
,3;b$: PAUSE 6
1105 FOR n=3 TO 27
1110 PRINT AT 0,n;" ";AT 1,n;"
"
1115 IF n=27 AND cr<=0 THEN GO
TO 2000
1120 IF n=27 THEN GO TO 1060
1130 PRINT INK 1;AT 0,n+1;a$;AT
1,n+1;b$
1140 PAUSE 6
1150 IF INKEY$="m" AND INT (n/2)
<>INT ((n-1)/2) THEN LET y=n+1:
PRINT AT 1,20;" ": GO T
O 1200
1160 NEXT n
1200 LET x=0: LET m=0
1210 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;
" "
1212 PRINT AT 0,15;" "
1215 PRINT BRIGHT 1; FLASH 1;AT
0,15;cr
1220 LET x=x+2: LET m=m+1
1230 PRINT INK 1;AT x,y;a$;AT x
+1,y;b$

```

```

1240 BEEP .05,20: FOR n=1 TO 50:
  NEXT n
1250 IF INT ((y+1)/4)=INT ((y+3)
/4) THEN GO TO 1300
1260 IF m=2 THEN GO TO 1300
1270 GO TO 1210
1300 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;
" "
1310 PLOT INK 3;24,159: DRAW I
NK 3;207,0
1320 GO TO 135
1990 PRINT AT 0,15;" ";AT 1,2
0;" "
1992 PRINT INK 1; FLASH 1;AT 1,
8;" ARCADE CLOSING "
1994 FOR n=0 TO 400: NEXT n
2000 PRINT AT 0,15;" ";AT 1,2
0;" "
2002 LET ow=ow+nw
2003 IF ow>=0 AND INT ((ow-10)/1
00)=INT (ow/100) THEN PRINT IN
K 7; PAPER 1; FLASH 1;AT 1,4;" W
INNINGS SO FAR #";AT 1,22;ow/10
0;"0 "
2004 IF ow>=0 AND INT ((ow-10)/1
00)<>INT (ow/100) THEN PRINT I
NK 7; PAPER 1; FLASH 1;AT 1,4;"
WINNINGS SO FAR #";AT 1,22;ow/
100;".0"
2006 IF ow<0 AND INT ((ow-10)/10
0)=INT (ow/100) THEN PRINT INK
7; PAPER 1; FLASH 1;AT 1,7;" LO
SS SO FAR #";AT 1,21;-ow/100;"0
"
2007 IF ow<0 AND INT ((ow-10)/10
0)<>INT (ow/100) THEN PRINT IN
K 7; PAPER 1; FLASH 1;AT 1,7;" L
OSS SO FAR #";AT 1,21;-ow/100;"
.0 "
2009 FOR n=0 TO 6
2010 DIM i$(26)
2020 PRINT PAPER 2; BRIGHT 1;AT
13+n,3;i$
2030 NEXT n
2040 PRINT INK 7; PAPER 2;AT 14
,4;"You have just spent "; FLASH
1; BRIGHT 1;AT 14,24;1;"p"
2050 PRINT INK 7; PAPER 2;AT 16
,7;"and have won "; FLASH 1; BR
IGHT 1;AT 16,20;w;"p"
2060 IF nw>=0 THEN PRINT INK 7
; PAPER 2;AT 18,5;"Your net gain
is "; INK 7; PAPER 0; FLASH 1;
BRIGHT 1;AT 18,22;nw;"p"
2070 IF nw<0 THEN PRINT INK 7;
PAPER 2;AT 18,5;"Your net loss
is "; INK 7; PAPER 0; FLASH 1; B
RIGHT 1;AT 18,22;-nw;"p"
2080 PRINT INK 7; PAPER 1; FLAS
H 1; BRIGHT 1;AT 20,4;" Press P
to play again "
2082 IF t>t1+240 AND INKEY$="p"
THEN LET t1=FN t(): LET ow=0: G
O TO 2100
2085 IF INKEY$="p" THEN GO TO 2
100
2090 GO TO 2040
2100 PRINT AT 1,3;"
"
2105 FOR n=0 TO 8
2110 DIM i$(26)
2120 PRINT PAPER 6;AT 13+n,3;i$
2130 NEXT n
2140 GO TO 75
2500 DIM i$(704): PRINT AT 0,0;i
$
2520 PLOT 26,144: DRAW 0,-32,11*
PI/10: BEEP .05,10
2523 PAUSE 30
2524 PLOT 32,112: DRAW 12,32: BE
EP .05,10: DRAW 12,-32: BEEP .05
,10: PLOT 35,120: DRAW 18,0: BEE
P .05,10
2526 PLOT 80,136: DRAW -8,-8,3*P
I/2: BEEP .05,10: PLOT 64,120: D
RAW 8,8,3*PI/2: BEEP .05,10
2527 PAUSE 30
2528 PLOT 88,112: DRAW 0,32: BEE
P .05,10: PLOT 104,112: DRAW 0,3
2: BEEP .05,10: PLOT 88,128: DRA
W 16,0: BEEP .05,10
2529 PAUSE 30
2530 PLOT 116,128: DRAW 8,0: BEE
P .05,10
2531 PAUSE 30
2532 PLOT 136,112: DRAW 0,32: BE
EP .05,10: DRAW 16,0: BEEP .05,1
0: PLOT 136,128: DRAW 10,0: BEEP
.05,10
2533 PAUSE 30
2534 PLOT 176,112: DRAW -16,0: B
EEP .05,10: DRAW 0,32: BEEP .05,
10
2535 PAUSE 30
2536 PLOT 194,144: DRAW 0,-32,5*
PI/6: BEEP .05,10: DRAW 0,32,5*P
I/6: BEEP .05,10
2537 PAUSE 30
2538 PLOT 214,144: DRAW 8,-32: B
EEP .05,10: DRAW 8,16: BEEP .05,
10: DRAW 8,-16: BEEP .05,10: DRA
W 8,32: BEEP .05,10
2540 FOR n=13 TO 21
2545 PRINT INK 2;AT n,3;"EE EE
EE EE EE"
2550 PRINT INK 4;AT n,2;"E";AT
n,29;"E"
2555 NEXT n
2558 LET q=5
2560 FOR n=0 TO 3: PRINT INK 1;
AT 12+2*n,q;" ";AT 13+2*n,q;"
";AT 14+2*n,q;a$;AT 15+2*n,q;b$:
BEEP .05,q: NEXT n
2561 FOR n=0 TO 2: PRINT INK 1;

```

```

AT 12+2*n,q;" ";AT 13+2*n,q;"
";AT 14+2*n,q;a$;AT 15+2*n,q;b$:
BEEP .05,q: NEXT n
2562 FOR n=0 TO 1: PRINT INK 1;
AT 12+2*n,q;" ";AT 13+2*n,q;"
";AT 14+2*n,q;a$;AT 15+2*n,q;b$:
BEEP .05,q: NEXT n
2563 PRINT INK 1;AT 14,q;a$;AT
15,q;b$: BEEP .05,q
2565 LET q=q+4: IF q<29 THEN GO
TO 2560
2570 IF q=29 THEN PRINT FLASH
1; BRIGHT 1; INK 1;AT 10,2;" PRE
SS <I> FOR INSTRUCTIONS "
2575 IF INKEY$="i" THEN GO TO 2
600
2580 GO TO 2570
2600 CLS
2610 PRINT INVERSE 1;AT 1,10;"
CASH-FLOW "
2615 PRINT AT 3,2;"Get five coin
s in one column to start
the flow."
2620 PRINT AT 6,3;"You have six
10p pieces to play with, plu
s any winnings"
2622 FOR n=0 TO 400: NEXT n
2625 PRINT INK 6; PAPER 2;AT 10
,1;" CONTROLS "
2630 PRINT AT 10,13;"L inserts c
oin";AT 11,13;"M lets it fall"
2635 PRINT AT 13,3;"P and Q nudg
e the coin to right or left

```

```

t (once only)"
2640 PRINT AT 17,2;"<A> enables
you to abandon a game with
your winnings after sp
ending 50p"
2642 FOR n=0 TO 400: NEXT n
2644 DIM i$(160): PRINT PAPER 6
;AT 3,0:i$
2646 PRINT INK 1; FLASH 1;AT 5,
2;" ARCADE CLOSES IN 4 MINUTES "
2648 FOR n=0 TO 400: NEXT n
2650 PRINT AT 5,2;"
"; INK 3; FLASH 1
;AT 5,7;" PRESS Z TO PLAY "
2660 IF INKEY$="z" THEN RETURN
2670 GO TO 2660
3000 RESTORE : LET n=0
3010 LET u=PEEK 23675+256*PEEK 2
3676
3020 READ j: IF j=.5 THEN RETUR
N
3030 POKE u+n,j: LET n=n+1: GO T
O 3020
3040 DATA 7,31,63,112,119,228,23
9,231, 224,248,252,14,230,247,24
7,247, 231,224,231,97,112,63,31,
7, 247,247,231,198,14,252,248,22
4
3050 DATA 127,127,127,127,127,12
7,127,127, 254,254,254,254,254,2
54,254,254, .5
9020 SAVE "cash-flow" LINE 1

```

O BALÃO ASTRAL

Imagine-se passeando placidamente, numa tarde de domingo, a bordo do seu colorido balão cheio de ar quente. Quando o impossível acontece, o seu balão é engolido por um Buraco Negro e depositado, do outro lado, num sistema solar dominado pelo planeta Garthrog onde pousa sem mais acidentes.

O problema é regressar ao nosso sistema solar, através do Buraco Negro. O imperador de Garthrog está disposto a ajudá-lo mas previne-o de que a sua única hipótese de regresso é obter uma boa provisão de Cristais de Ainthor. Ora, o campo dos cristais está protegido por vários anéis de asteroides havendo uma única passagem aberta em cada anel. Se conseguir detectar essa passagem terá que negociar com os guardiões das diversas passagens e pagar-lhes, a título de portagem, dez barras de ouro. O imperador que simpatisou consigo, dar-lhe-á dez barras de ouro mas, após o primeiro pagamento, terá que ser a sua habilidade a permitir-lhe a obtenção das barras de ouro que flutuam no espaço.

Obtidos os cristais, o imperador encherá o balão com um gás especial cujos fumos são, no entanto, tóxicos para si. Atenção: a sua morte será inevitável se, por duas vezes, ficar sem meios de pagamento. Será o adeus definitivo ao seu regresso à Terra.

Poderá perguntar-se porque razão foram usadas estrelas como asteroides, em vez do User Defined Graphics. Isto é consequência de o SCREEN\$ utilizado para detectar as colisões não reconhecer UDG's. As estrelas

pareceram mais realísticas.

Outro conjunto de instruções é dado no programa, acompanhado ou não de som, e também o grau de dificuldade. Este vai de 0 (tediosamente lento) até 9 (impossivelmente rápido). Tratando-se de um balão a ar quente, é evidente que não dispõe de travões. Isto significa que, desde que tenha optado por uma direcção, continuará nela (independentemente de estar ou não a pressionar a chave) até que pressione a tecla de outra direcção. As chaves são dadas no programa. Bom regresso!

Variáveis e linha-a-linha

20 - 90	Imprime o balão e verifica a vitória. INKEY\$ (níveis 1 a 3)
100 - 410	Movimenta o balão e verifica a colisão (níveis 1 a 3)
2000 - 2330	Imprime o labirinto aleatório para o nível 4
2500 - 2560	Imprime o balão. INKEY\$ (nível 4)
2600 - 2910	Move o balão e verifica a colisão (nível 4)
3000 - 3010	Verifica a vitória (nível 4)
3700 - 3750	Fim da rotina do escalão
3800 - 3820	Rotina de colisão
8000 - 8080	Imprime as instruções
9000 - 9070	Inicializa os procedimentos
9100 - 9220	Imprime o labirinto (níveis 1 a 3)
9998 - 9999	User Defined Graphics

a - reservado para os números aleatórios
d - direcção da viagem
f, g - reservado para função FOR... NEXT
gold - número de barras de ouro apanhadas
pa - nível de dificuldade
pause - determina o tempo de pausa entre movimentos do balão
sc - resultado
screen - níveis (1 a 4)
x, y - X e Y coordenam o balão

```

1 REM *****
  *Underlined characters*
  *are entered in      *
  *GRAPHICS mode.     *
  *****

5 LET SCREEN=4: LET SC=0
6 POKE 23658,8
7 GO SUB 9990
10 GO SUB 9000
15 POKE 23658,8
20 PRINT AT x,y; INK 3;"@": IF
s$="y" THEN BEEP .008,20
25 PAUSE pause
30 IF X=10 AND Y=6 AND gold=10
THEN GO TO 3700
35 IF INKEY$="M" OR INKEY$="0"
THEN PAUSE 1: PAUSE 0
40 PRINT AT x,y; INK 3;". "
50 IF INKEY$="5" OR INKEY$="O"
THEN GO TO 100
60 IF INKEY$="6" OR INKEY$="A"
THEN GO TO 200
70 IF INKEY$="7" OR INKEY$="Q"
THEN GO TO 300
80 IF INKEY$="8" OR INKEY$="P"
THEN GO TO 400
90 GO TO (d+4)*100-400
100 IF ATTR (x,y-1)=6 THEN PRI
NT AT x,y-1;" ": LET sc=sc+10: B
EEP .5,20: LET gold=gold+1
105 LET SC=SC+1: IF SCREEN$ (x,
y-1)<>" " THEN GO TO 3800
110 LET d=1: LET y=y-1: GO TO 2
0
200 IF ATTR (x+1,y)=6 THEN PRI
NT AT x+1,y;" ": LET sc=sc+10: B
EEP .5,20: LET gold=gold+1
205 LET SC=SC+1: IF SCREEN$ (x+
1,y)<>" " THEN GO TO 3800
210 LET SC=SC+1: LET d=2: LET x
=x+1: GO TO 20
300 IF ATTR (x-1,y)=6 THEN PRI
NT AT x-1,y;" ": LET sc=sc+10: B
EEP .5,20: LET gold=gold+1
305 LET SC=SC+1: IF SCREEN$ (x-
1,y)<>" " THEN GO TO 3800
310 LET d=3: LET x=x-1: GO TO 2
0
400 IF ATTR (x,y+1)=6 THEN PRI
NT AT x,y+1;" ": LET sc=sc+10: B
EEP .5,20: LET gold=gold+1

```

```

405 LET SC=SC+1: IF SCREEN$ (x,
y+1)<>" " THEN GO TO 3800
410 LET d=4: LET y=y+1: GO TO 2
0
2001 LET d=8
2005 PAPER 0: CLS : INK 7: BORDE
R 0
2100 FOR f=1 TO 22: PRINT "*****
*****+*****": NE
XT f
2011 LET x=11: LET y=1
2020 LET a=INT (RND*3)+1
2025 PRINT AT x,y; INK 2;". "
2030 GO TO a*100+2000
2100 LET y=y+1
2105 IF y>30 THEN GO TO 2500
2110 GO TO 2020
2200 LET x=x+1
2210 IF x>20 THEN LET x=20
2220 GO TO 2020
2300 LET x=x-1
2315 IF x<1 THEN LET x=1
2330 GO TO 2020
2500 LET x=11: LET y=1
2510 PRINT AT x,y; INK 3;"@"
2513 PAUSE pause
2515 IF INKEY$="0" OR INKEY$="M"
THEN GO TO 3000
2517 PRINT AT x,y;" "
2518 BEEP .008,20
2520 IF INKEY$="5" OR INKEY$="O"
THEN GO TO 2900
2530 IF INKEY$="6" OR INKEY$="A"
THEN GO TO 2600
2540 IF INKEY$="7" OR INKEY$="Q"
THEN GO TO 2700
2550 IF INKEY$="8" OR INKEY$="P"
THEN GO TO 2800
2560 GO TO D*100+2000
2600 LET d=6: IF SCREEN$ (x+1,y)
="*" THEN GO TO 3800
2605 IF SCREEN$ (x+1,y)="." THEN
LET sc=sc+INT (RND*10)
2610 LET x=x+1: GO TO 2510
2700 LET d=7: IF SCREEN$ (x-1,y)
="*" THEN GO TO 3800
2705 IF SCREEN$ (x-1,y)="." THEN
LET sc=sc+INT (RND*10)
2710 LET x=x-1: GO TO 2510
2800 LET d=8: IF SCREEN$ (x,y+1)
="*" THEN GO TO 3800
2805 IF SCREEN$ (x,y+1)="." THEN
LET sc=sc+INT (RND*10)
2810 LET y=y+1: GO TO 2510
2900 LET d=9: IF SCREEN$ (x,y-1)
="*" THEN GO TO 3800
2905 IF SCREEN$ (x,y-1)="." THEN
LET sc=sc+INT (RND*10)
2910 LET y=y-1: GO TO 2510
3000 FOR F=0 TO 21: FOR G=0 TO 3
1: IF SCREEN$ (F,G)="." THEN PA

```

```

USE 1: PAUSE 0: GO TO 2520
3010 NEXT G: NEXT F
3700 PRINT AT 0,0;: FOR F=1 TO 2
2: LET A=INT (RND*6)+1: PRINT I
NK A; "*****"
3710 NEXT F
3720 INK 2: PAPER 6: PRINT AT 8,
10; FLASH 1; "WELL DONE !!!"; AT 16
,11; "SCORE:"; SC: PAUSE 50: LET S
CREEN=SCREEN+1
3730 IF SCREEN>4 THEN LET SCREE
N=1: LET PAUSE=PAUSE-5: IF PAUSE
<1 THEN LET PAUSE=1
3750 GO SUB 9100: GO TO 20
3800 INK 2: PAPER 6: PRINT AT 7,
9; FLASH 1; "YOU CRASHED !!!"; AT 1
4,12; "SCORE:"; SC
3805 FOR f=1 TO 200: NEXT f
3810 PRINT AT 21,0; " PRESS ANY K
EY FOR ANOTHER GAME"
3820 IF INKEY$="" THEN GO TO 38
20
3830 RUN
4000 LET gold=10: IF screen>1 TH
EN LET gold=0
8000 INK 6: PRINT AT 2,0; "Stage
1-Guide the balloon (0)
round the course while
avoiding the deadly
asteroids (*) and your
own trail (.)"
8010 PRINT "Stage 2-As stage 1,
but you must eat all the
gold bars (E) to pass
through the gate."
8020 PRINT "Stage 3-As above, bu
t more asteroids h
ave moveed in"
8030 PRINT "Stage 4-Negotiate y
our way along the twistin
g passage. Collect all
the crystals (.)to pass.
Press pause when compl
eted."
8040 PAUSE 1: PAUSE 0
8050 INK 5: PRINT AT 2,0; "
UP.....7 or 0
DOWN....6 or A
8060 PRINT " LEFT....5 or
O
RIGHT...8 or
P
PAUSE...0 or
M
8070 FOR f=1 TO 9: PRINT "
": NEX
T f
    
```

```

8080 PAUSE 1: PAUSE 0
9000 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LS : PRINT TAB 9; INK 4; "CRAZY B
ALLOONS"; TAB 9; "*****":
PRINT AT 21,0; Derek Mearns &
Robert Enright"
9010 FOR f=0 TO 40: NEXT f
9012 PRINT AT 3,0; "Do you want i
nstructions?": IF INKEY$="y" OR
INKEY$="Y" THEN GO TO 8000
9014 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
THEN GO TO 9018
9016 GO TO 9012
9018 FOR f=1 TO 20: NEXT f
9020 PRINT AT 3,0; "Do you want s
ound?": IF INKEY$="" THE
N GO TO 9020
9030 IF INKEY$="y" OR INKEY$="Y"
THEN LET s$="y": GO TO 9050
9040 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
THEN LET s$="n": GO TO 9050
9045 GO TO 9030
9050 PRINT AT 3,0; "Enter the ski
ll level (0 TO 9)"
9060 INPUT pa: IF pa<0 OR pa>9 T
HEN GO TO 9060
9070 LET pause=(9-pa)*10+1
9100 RESTORE : INK 7: PAPER 0: C
LS : BORDER 0: IF screen>3 THEN
GO TO 2000
9110 PRINT "*****
*****
*** ***** **
* *****"
9120 PRINT "* *****
* *** ** * *****
* *** **** * *** ****
***** **"
9130 PRINT "*** *
*** ***** * * *
*** * *****
**** * *"
9140 PRINT "* *"; INK 2; " _ ";
INK 7; " **** ***** *
* **"; INK 2; " | | "; INK 7; " *
* ** *
***** *"
9150 PRINT "* ** ** *****
* ***** ** ** *****
***** ** **** **** *
**** *"
9160 PRINT "* ** * ****
** ***** * * *****
** *** *** * * *****
*** *** *"
9170 PRINT "*** * *****
*** *** **"; INK 2; " | | "; INK
7; "** ***** *
*"; INK 2; " _ "; INK 7; "*** ***
***** *"
    
```

```

9180 PRINT "*****"
*****"
9190 LET gold=10
9200 INK 6: IF SCREEN>1 THEN PR
INT AT 11,1;"E";AT 1,6;"E";AT 2,
16;"E";AT 7,17;"E";AT 6,14;"E";A
T 12,11;"E";AT 9,16;"E";AT 10,25
;"E";AT 17,5;"E";AT 11,5;"E": LE
T gold=0
9210 INK 4: IF screen=3 THEN PR
INT AT 10,1;"*";AT 2,17;"*";AT 3
,19;"*";AT 6,19;"*";AT 3,2;"*";A
T 3,11;"*";AT 3,28;"*"
    
```

```

9220 IF screen>2 THEN PRINT AT
5,29;"*";AT 7,26;"*";AT 12,22;"*
";AT 10,26;"*";AT 15,13;"*";AT 1
8,8;"*";AT 13,5;"*"
9980 RETURN
9990 FOR f=144 TO 145: FOR g=0 T
O 7: READ a: POKE USR CHR$ f+g,a
: NEXT g: NEXT f
9996 LET d=3
9997 LET x=19: LET y=2
9998 RETURN
9999 DATA 16,56,124,56,84,68,68,
124,0,0,0,60,126,255,0,0
    
```

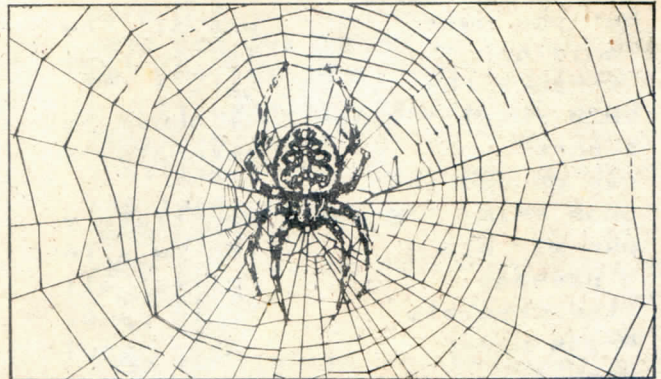
AS ARANHAS

O desvelo com que trata o seu Spectrum, impõe-lhe que mantenha a sua casa limpa de aranhas e aranhões. Para isso há que eliminar esses bichos feios. Há três andares que devem ser vigiados mas, um idiota qualquer, colocou três minas invisíveis em cada andar, certamente por pertencer à Associação dos Amigos das Aranhas, Aranhões e Correlativos. Felizmente para si, logo que entra em qualquer dos andares, as minas tornam-se visíveis por alguns segundos o que lhe permitirá evitá-las. Claro que as aranhas, sendo tão leves, não fazem deflagrar as minas mesmo que as pisem.

O programa oferece-lhe três vidas e, o facto de limpar um quarto, garante-lhe um ponto ganho. Cada aranha morta que deitar para o lixo dá-lhe mais um ponto, mas se conseguir apanhar as aranhas vivas terá, por cada uma, vinte e cinco pontos. Se conseguir pertencer ao grupo dos cinco melhores exterminadores de aranhas, terá como prémio o seu nome impresso no quadro de honra dos melhores resultados. Coloque cuidadosamente os seus dedos nas chaves QZIP para SUBIR, DESCER, ESQUERDA e DIREITA e prepare-se para a grande batalha contra esses horrosos e inofensivos bichinhos.

```

1 REM *****
  *Underlined characters*
  *are entered in      *
  *GRAPHICS mode.     *
  *****
100 REM  SET UP VARIABLES
110 DIM n$(45): DIM h(6)
120 LET n$="zx  zx  zx  z
x  zx  "
130 POKE 23658,0
140 DIM m$(30,30)
150 GO SUB 3210
160 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
200 REM  GRAPHIC INTRO
210 LET a=1: LET b=30: LET c=1
220 LET lf=3: LET hi=0
230 FOR i=0 TO 21
240 FOR z=a TO b STEP c
250 IF c=1 THEN PRINT AT i,z 1
; INK 2;"E": GO TO 270
260 PRINT AT i,z+1; INK 6;"E"
270 PRINT AT i,z;"E"
280 BEEP .005,z
290 NEXT z
300 LET d=a: LET a=b: LET b=d:
IF c=1 THEN LET c= 1: GO TO 320
310 LET c=1
    
```



```

320 NEXT i
330 FOR i=1 TO 17 STEP 2: PRINT
AT i,11; FLASH 1; PAPER 7; INK
2;" SPIDERS ": NEXT i
340 FOR i=2 TO 16 STEP 2: PRINT
AT i,11; FLASH 1; PAPER 2; INK
7;" SPIDERS ": NEXT i: PRINT AT
19,4;" KEITH BURTON 1983 "
350 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"
PRESS ANY KEY TO PLAY "
PAUSE 0: GO SUB 3400
400 REM  START OF GAME
410 LET sc=0
420 LET lf=3
430 LET l=1
500 REM  SET UP SCREEN
510 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
    
```



```

LS
515 IF 1>3 OR 1<1 THEN LET 1=1
520 GO SUB 2010+3*1
570 FOR i=1 TO 7: BORDER i: BEE
P .01,i: BEEP .01,20-i: NEXT i:
BORDER 0
580 FOR i=0 TO 19: PRINT AT i+1
,1;m$(i+1): NEXT i
590 PRINT AT x,y;"E"
600 LET mx1=INT (RND*19)+1: LET
mx2=INT (RND*19)+1: LET mx3=INT
(RND*19)+1: LET my1=INT (RND*16
)+2: LET my2=INT (RND*16)+2: LET
my3=INT (RND*16)+2
610 IF m$(mx1,my1)=w$ THEN GO
TO 600
620 IF m$(mx2,my2)=w$ THEN GO
TO 600
630 IF m$(mx3,my3)=w$ THEN GO
TO 600
640 PRINT AT mx1,my1; FLASH 1;
INK 2;"I";AT mx2,my2;"I";AT mx3,
my3;"I": PAUSE 25: PRINT AT mx1,
my1;" ";AT mx2,my2;" ";AT mx3,my
3;" "
650 PRINT AT 10,0;"U";AT 11,0;"
P";AT 9,22;"D";AT 10,22;"O";AT 1
1,22;"W";AT 12,22;"N"
660 PRINT AT 2,25; INK 2; BRIGH
T 1;"SCORE";AT 6,25;"HIGH";AT 10
,25;"LEVEL";AT 14,25;"LIVES"
670 PRINT AT 4,25; BRIGHT 1; IN
K 6;sc;AT 8,25;h(1);AT 12,25;1;A
T 16,25;1f
680 LET sx1=10: LET sy1=13: LET
sx2=14: LET sy2=15: PRINT AT sx
1,sy1; INK 5; BRIGHT 1;"H";AT sx
2,sy2; INK 2; BRIGHT 1;"H"
700 REM ██████ MAIN LOOP ██████
710 INK 7
720 LET a$=INKEY$: BEEP .009,-1
0: IF a$="i" THEN GO SUB 910
730 IF a$="p" THEN GO SUB 980
740 IF a$="q" THEN GO SUB 1050
750 IF a$="z" THEN GO SUB 1120
760 IF x=11 AND (y=1 OR y=20) T
HEN GO TO 1210
770 GO SUB 1310
780 IF mx1=x AND my1=y THEN GO
SUB 1700
790 IF mx2=x AND my2=y THEN GO
SUB 1700
800 IF mx3=x AND my3=y THEN GO
SUB 1700
810 PRINT AT 4,25; BRIGHT 1; IN
K 6;sc
820 GO TO 720
900 REM ██████ MOVE YOU ██████
910 IF m$(x,y-1)=w$ THEN GO TO
970
920 IF SCREEN$(x,y-1)<>" " THE
N LET sc=sc+1: BEEP .01,10
930 IF y-1<1 THEN RETURN
940 PRINT AT x,y;" "
950 LET y=y-1
960 PRINT AT x,y;"E"
970 RETURN
980 IF m$(x,y+1)=w$ THEN GO TO
1040
990 IF SCREEN$(x,y+1)<>" " THE
N LET sc=sc+1: BEEP .01,10
1000 IF y+1>20 THEN RETURN
1010 PRINT AT x,y;" "
1020 LET y=y+1
1030 PRINT AT x,y;"E"
1040 RETURN
1050 IF m$(x-1,y)=w$ THEN GO TO
1110
1060 IF SCREEN$(x-1,y)<>" " THE
N LET sc=sc+1: BEEP .01,10
1070 IF x-1<1 THEN RETURN
1080 PRINT AT x,y;" "
1090 LET x=x-1
1100 PRINT AT x,y;"E"
1110 RETURN
1120 IF m$(x+1,y)=w$ THEN GO TO
1180
1130 IF SCREEN$(x+1,y)<>" " THE
N LET sc=sc+1: BEEP .01,10
1140 IF x+1>19 THEN RETURN
1150 PRINT AT x,y;" "
1160 LET x=x+1
1170 PRINT AT x,y;"E"
1180 RETURN
1200 REM ██████ CHANGE LEVEL ██████
1210 IF y=1 AND x=11 THEN LET 1
=1+1: IF 1<=3 THEN GO TO 510
1220 IF y=20 AND x=11 THEN LET
1=1-1: IF 1>=1 THEN GO TO 510
1230 IF 1>3 THEN LET 1=1: GO TO
510
1240 IF 1<1 THEN LET 1=3: GO TO
510
1250 GO TO 1210
1300 REM ██████ MOVE SPIDERS ██████
1310 PRINT AT sx1,sy1;"@"
1320 PRINT AT sx2,sy2;"@"
1330 IF m$(sx1+1,sy1)<>w$ AND sx
1>x THEN LET sx1=sx1+1
1340 IF m$(sx2+1,sy2)<>w$ AND sx
2>x THEN LET sx2=sx2+1
1350 IF m$(sx1-1,sy1)<>w$ AND sx
1<x THEN LET sx1=sx1-1
1360 IF m$(sx2-1,sy2)<>w$ AND sx

```

```

2<x THEN LET sx2=sx2-1
1370 IF m$(sx1,sy1+1)<>w$ AND sy
1>y THEN LET sy1=sy1+1
1380 IF m$(sx2,sy2+1)<>w$ AND sy
2>y THEN LET sy2=sy2+1
1390 IF m$(sx1,sy1-1)<>w$ AND sy
1<y THEN LET sy1=sy1-1
1400 IF m$(sx2,sy2-1)<>w$ AND sy
2<y THEN LET sy2=sy2-1
1410 IF sx1<1 THEN LET sx1=1
1420 IF sx2<1 THEN LET sx2=1
1430 IF sx1>19 THEN LET sx1=19
1440 IF sx2>19 THEN LET sx2=19
1450 IF sy2>19 THEN LET sy2=19
1460 IF sy1>19 THEN LET sy1=19
1470 IF sy1<2 THEN LET sy1=2
1480 IF sy2<2 THEN LET sy2=2
1490 PRINT AT sx1,sy1; INK 4;"H"
1500 PRINT AT sx2,sy2; INK 2;"H"
1510 IF (sx1=x AND sy1=y) OR (sx
2=x AND sy2=y) THEN GO TO 1610
1520 RETURN
1600 REM CAUGHT A SPIDER
1610 PRINT AT x,y; BRIGHT 1; FLA
SH 1; INK 4; PAPER 5;"H": LET sc
=sc+25; FOR n=10 TO -10 STEP -1:
BEEP .01,n: NEXT n
1620 LET sx1=INT (RND*19)+2: LET
sx2=INT (RND*19)+2
1630 LET sy1=INT (RND*16)+2: LET
sy1=INT (RND*16)+2
1640 IF m$(sx1,sy1)=w$ THEN GO
TO 1620
1650 IF m$(sx2,sy2)=w$ THEN GO
TO 1620
1660 PRINT AT sx1,sy1; INK 4;"H"
1670 PRINT AT sx2,sy2; INK 2;"H"
1680 RETURN
1690 STOP
1700 REM EXPLOSION
1710 OVER 1: FLASH 1: PRINT AT 0
,0; INK 2; PAPER 6,,,,,,,,,,,,,
,,,,,,,,,,,,,,: FO
R n=60 TO -40 STEP -2: BEEP .008
;n: NEXT n: FLASH 0: OVER 0
1720 FOR i=1 TO 30: OUT 254,i: N
EXT i
1730 FOR p=-10 TO -30 STEP -2: B
EEP .1,p: NEXT p
1740 LET lf=lf-1
1750 IF lf<=0 THEN GO TO 2000
1760 CLS
1770 FOR n=1 TO 5: FOR i=1 TO 7:
INK i: BEEP .008,i-5: BEEP .008
,i-10
1780 PRINT AT 2,9;"

```

```

1790 PRINT AT 3,9;"
"
1800 PRINT AT 4,7;"
"
1810 PRINT AT 5,9;"
"
1820 PRINT AT 6,9;"
"
1830 PRINT AT 9,7;"
"
1840 PRINT AT 10,7;"
"
1850 PRINT AT 11,7;"
"
1860 PRINT AT 12,7;"
"
1870 PRINT AT 13,7;"
"
1880 PRINT AT 17,7;"YOU STEPPED
ON A MINE!"
1890 PRINT AT 19,11;"LOSE A LIFE
"
1900 NEXT i
1910 NEXT n
1920 PRINT AT 20,10; FLASH 1;"CH
ANGE LEVEL"
1930 FOR i=50 TO -30 STEP -4: BE
EP .005,i: NEXT i
1940 LET i=i-1: IF i<1 THEN LET
i=i+2
1950 GO TO 510
2000 REM HALL OF FAME
2010 IF sc>h(5) THEN GO TO 2200
2020 CLS
2030 FOR i=1 TO 5: IF sc>h(i) TH
EN FOR t=i TO 5: LET h(t+1)=h(t
): LET n$((((i+1)*6)-5) TO ((i+
1)*6))=n$(((i*6)-5) TO (i*6)): LE
T h(i)=sc: LET n$((((i*6)-5) TO (
i*6))=p$: LET i=5
2040 NEXT i
2050 FOR i=1 TO 20: PRINT AT i,4
; PAPER 4;"
": NEXT i
2060 FOR i=6 TO 15: PRINT AT i,7
; PAPER 1;"
": N
EXT i
2070 PRINT AT 5,7; PAPER 2;"
"
2080 PRINT AT 1,12; FLASH 1;"SPI
DERS"
2090 FOR i=0 TO 7: INK i: PRINT
AT 3,9;"HALL OF FAME": BEEP .008
,i: NEXT i
2100 PAPER 1
2110 PRINT AT 5,9; PAPER 2;"NAME
SCORE "

```



```

2790 LET m$(19)="  XXXX  XXXX
  "
2800 LET m$(20)="XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXX"
2810 LET x=11: LET y=2: PRINT AT
  x,y)"E"
2820 LET w$="": RETURN
2900 REM SET UP LEVEL 3
2910 LET m$(1)="0000000000000000
0000"
2920 LET m$(2)="0 0 00
  0"
2930 LET m$(3)="0 0 0 000000000
  0 0"
2940 LET m$(4)="0
  0"
2950 LET m$(5)="0 00000000 0 000
  00 0"
2960 LET m$(6)="0 0 0
  0"
2970 LET m$(7)="0 000 00 0 0 0
  000"
2980 LET m$(8)="0 0 0 00 0 0
  0"
2990 LET m$(9)="0 0 0 0 0 0
  0 0"
3000 LET m$(10)="0 0 0 0 0
  0 00"
3010 LET m$(11)="0 0 000 0 0
  0 0 "
3020 LET m$(12)="0 0 0
  0"
3030 LET m$(13)="00000 00 0 0 00
  000 0"
3040 LET m$(14)="0 0
  0"
3050 LET m$(15)="0 000 0000 0000
  00 00"
3060 LET m$(16)="0 00 00 0
  0"
3070 LET m$(17)="0 00 0 0 0
  0 0"
3080 LET m$(18)="0 0 000 00000
  000 0"
3090 LET m$(19)="0 00000
  0"
3100 LET x=11: LET y=2: PRINT AT
  x,y)"E"
3110 LET m$(20)="0000000000000000
  00000"
3120 LET w$="": RETURN
3200 REM SET UP UDG
3210 RESTORE 3290
3220 FOR t=1 TO 5
3230 READ a$
3240 FOR i=0 TO 7
3250 READ a

```

```

3260 POKE USR a$+i,a
3270 NEXT i
3280 NEXT t
3290 DATA "e",56,16,124,186,56,5
  6,68,68
3300 DATA "f",255,195,189,173,18
  1,189,195,255
3310 DATA "g",0,0,119,34,255,34,
  119,0
3320 DATA "h",0,0,24,60,66,90,16
  5,165
3330 DATA "i",0,0,24,60,60,126,0
  ,0
3340 RETURN
3400 REM INSTRUCTIONS
3410 LET z$="You are the caretak
er of an old house. The house ha
s three levels you may move
up and down the levels when eve
r you wish bygoing to the stairw
ays on each level. You job is t
o find and kill any spiders yo
u can see The spiders are alw
ays spinning webs which you must
also clean up.

BEWARE on each lev
el three mines have been pla
nted they won't harm the spid
ers but they will kill you.

You will be given a
quick look at where the mines
are each timeyou change levels."
3420 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: C
  LS
3430 PRINT AT 1,11; FLASH 1; PAP
  ER 2;"SPIDERS"
3440 PRINT AT 2,0
3450 FOR i=1 TO LEN z$: IF z$(i)
  =" " THEN PRINT " ";: NEXT i
3455 PRINT z$(i);: BEEP .009,10:
  NEXT i
3460 PRINT AT 21,4;"PRESS ANY KE
  Y": PAUSE 0: BEEP 1,0
3470 CLS : PRINT AT 0,10; FLASH
  1;"INSTRUCTIONS";AT 2,2; FLASH 0
  ;"I left";AT 4,2;"P right";AT 6,
  2;"Q up";AT 8,2;"Z down";AT 10,2
  ;"E You";AT 12,2;"G 1 point";AT
  14,2;"H 25 points";AT 16,2;"I
  mine - lose a life";AT 20,2;"PRE
  SS ANY KEY WHEN READY": PAUSE 0
3480 RETURN
9990 REM PROGRAM LENGTH 12.9
K:144~
SAVE "SPIDERS" LINE 1: VERIFY "
SPIDERS": STOP
9999 REM 290 5000 10 490

```

A MASMORRA DOS DUENDES

O objectivo do jogo é tirar todo o tesouro da masmorra do castelo sem ser apanhado pelos duendes. O tesouro deve ser recolhido por ordem, começando pelo nível mais elevado, e depois trazido para baixo, para a porta verde do cofre de segurança.

Para apanhar o tesouro terá apenas que mover o seu homem para cima, até ao tesouro. Logo que ele lá chegue, o programa indicará automaticamente que parte do tesouro foi recolhida.

Tem três vidas ao seu dispor, mas se for apanhado por um duende quando estiver na posse de uma peça do tesouro, será imediatamente morto e o jogo termina.

Por vezes aparecerá um tesouro que não pode ser recolhido e que impedirá a progressão do seu homem ao longo da galeria. Isto não constitui grande problema dado que dispõe de cinco paus de dinamite que podem ser usados para abrir um buraco no chão (se estiver no primeiro nível, claro que o buraco terá que ser aberto no tecto). Para deflagrar o dinamite leve o seu homem até junto do tesouro que impede a progressão e accione a chave "O". O chão (ou o tecto) fará um clarão vermelho e abrir-se-á um buraco por onde o homem passará.

As instruções e detalhes do controle, ou seja, chaves para ESQUERDA e DIREITA, para CIMA e para BAIXO e o uso da chave "O" serão dadas no início do programa. A situação será dada ao longo do jogo, ou seja, a parte do tesouro já recolhida, o número de paus de dinamite e as vidas ainda disponíveis.

Para ganhar o jogo terá que usar todo o dinamite e manter os duendes afastados da área vizinha da porta verde, de maneira a dar tempo ao homem para ir buscar o tesouro lá acima e regressar ao cofre-forte... (infelizmente, os duendes são muito rápidos).

O programa não funciona no Spectrum 16K na sua forma completa. No entanto, se apagar o título, as instruções e os detalhes do controle (linhas 7000 - 7210 inclusive), o programa funciona. A linha 30 deve ser mudada para: GOSUB 9000: CLS.

IMPORTANTE: Quando toda a listagem do programa

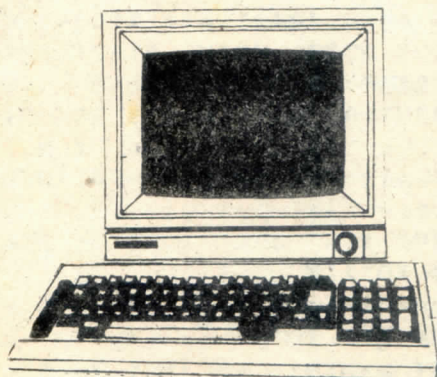
estiver introduzida e confirmada, pode ser conservada usando o comando GOTO 9990. A listagem será SAVED no modo de "auto-run", seguido de um pedido para rebobinar a fita para verificação.

Detalhes da listagem

10 - 18	Inicialização
100 - 310	Rotina principal
900 - 960	Variáveis
1000 - 1060	Tire o tesouro
2000 - 2040	Tesouro no cofre
3000 - 3040	Vida perdida
3500 - 3540	Som
4000 - 4070	Use dinamite
4500 - 4570	Explosão
5000 - 5050	Outro jogo
6000 - 6060	Jogo ganho
7000 - 7060	Título
7070 - 7140	Instruções
7150 - 7210	Controles do jogo
8000 - 8150	Écran
9000 - 9060	UDG
9990 - 9993	Conservação (SAVE) e verificação

Detalhes gráficos

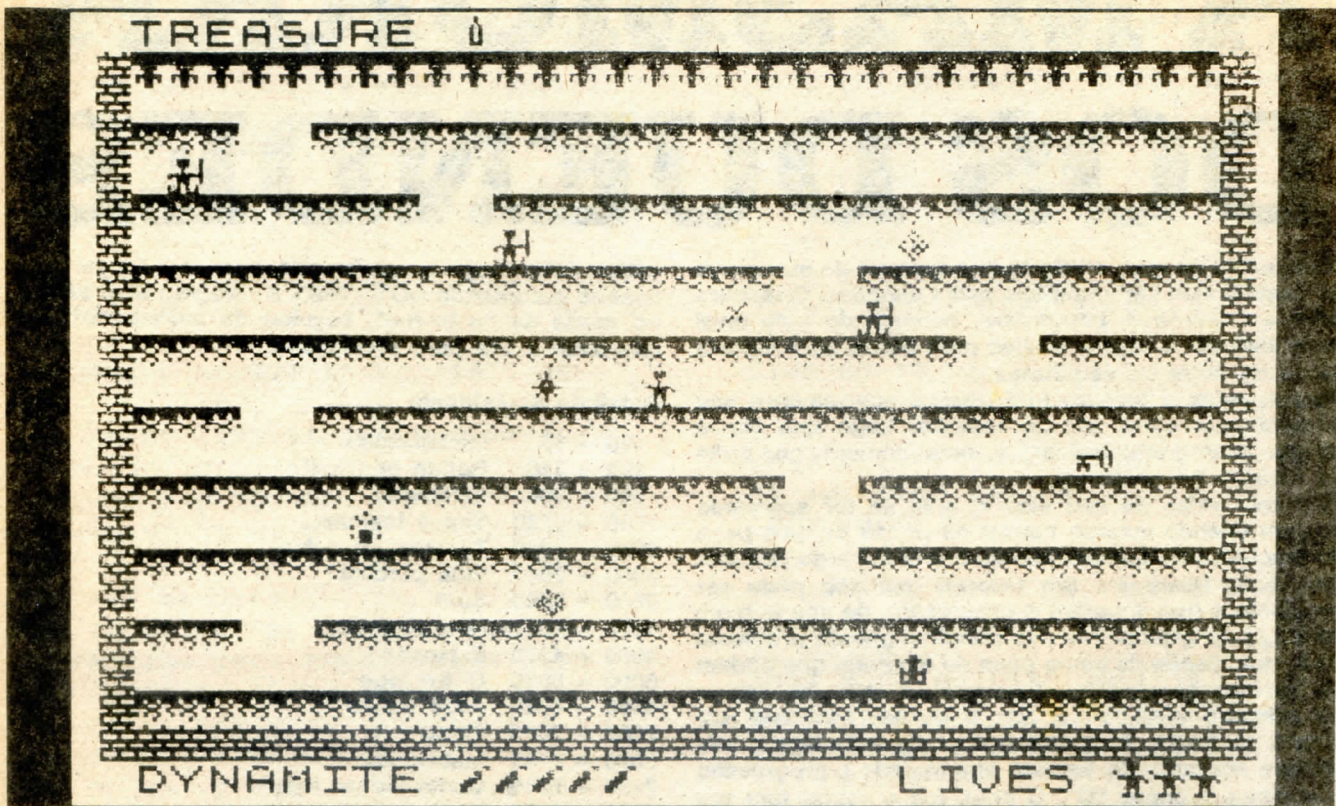
Linha 80	- Gráfico G, H, I, J, K, L, M, N
Linha 180	- Gráfico C
Linha 270	- Gráfico 8 (x 3)
Linha 280	- Gráfico D
Linhas 3010, 3030, 4060	- Gráfico 8
Linhas 4020, 4030, 4040, 4050, 8020	- Gráfico AA
Linha 7170	- Inverte vídeo 5, 6, 7, 8, 0
Linha 7180	- Gráfico C
Linha 8070	- Gráfico F (x 30)
Linha 8080	- Gráfico E (x 32)
Linha 8100	- Gráfico E
Linha 8120	- Gráfico B
Linha 8130	- Gráfico O (x 5), Gráfico C (x 3)
Linha 8140	- Gráfico G, H, I, J, K, L, M, N



17 DE MARÇO * ABERTURA DO AMSTRAD CLUB
* INTERESSADOS PODEM FAZER PEDIDO DE INSCRIÇÃO * HORÁRIO: 14 H ÀS 22 H DE 2.ª A SÁBADO
* GRANDES VANTAGENS NA AQUISIÇÃO DE COMPUTADORES * PERIFÉRICOS * SOFTWARE * LIVROS
* REVISTAS * CURSOS * ACTUALIZAÇÕES * EX:
- AMSTRAD PC W 8256 - 139000\$00;
- AMSTRAD PC W 8512 - 175000\$00

AMSTRAD CLUB

Praça Dr. Nuno Pinheiro Torres, 4-C (Benfica)
Hot Line: 714.31.59 1500 LISBOA



```

1 REM *****
  *Underlined characters*
  *are entered in      *
  *GRAPHICS mode.     *
  *****

10 PAPER 0: BORDER 0: INK 3: C
LS
20 PRINT AT 11,5; PAPER 1; INK
7; FLASH 1;" Please wait a mome
nt "
30 GO SUB 9000: GO SUB 7000
40 DIM p(3): DIM q(3)
60 GO SUB 8000: GO SUB 900
70 LET d=5: LET k=0: LET l=3:
LET t=1
80 LET j$="GHIJKLMN"
100 REM Move man & goblins
110 LET a=x: LET b=y
120 LET x=x-(INKEY$="5" AND x>1
AND ATTR (y,x-1)<>5 AND ATTR (y
,x-1)<>7)+(INKEY$="8" AND x<30 A
ND ATTR (y,x+1)<>5 AND ATTR (y,x
+1)<>7)
130 LET y=y-(INKEY$="7" AND y>1
AND ATTR (y-1,x)<>5)+(INKEY$="6
" AND y<19 AND ATTR (y+1,x)<>5)
140 IF INKEY$="0" THEN GO SUB
4000
150 IF a<>x OR b<>y THEN PRINT
AT b,a;" "
160 IF ATTR (y,x+1)=7 AND NOT k

```

```

OR ATTR (y,x-1)=7 AND NOT k THE
N BEEP .1,30: GO SUB 1000
170 IF ATTR (y,x+1)=32 AND k TH
EN GO SUB 3500: GO SUB 2000
180 PRINT AT y,x; FLASH k; INK
6;"0": BEEP .005,50
190 FOR z=1 TO 3
200 PRINT AT q(z),p(z);" "
210 LET p(z)=p(z)+1
220 IF ATTR (q(z),p(z))=7 THEN
LET p(z)=p(z)+1
230 IF q(z)>y AND ATTR (q(z)-1,
p(z))<>5 THEN LET q(z)=q(z)-1
240 IF q(z)<y AND ATTR (q(z)+1,
p(z))<>5 THEN LET q(z)=q(z)+1
250 IF ATTR (q(z),p(z))=4 THEN
LET p(z)=-p(z)
260 IF ATTR (q(z),p(z))=6 THEN
GO SUB 3500: GO SUB 3000: GO TO
110
270 IF ATTR (q(z),p(z))=134 THE
N GO SUB 3500: PRINT AT 21,28;
INK 2;"": GO SUB 5000
280 PRINT AT q(z),p(z); INK 4;"
0"
290 IF p(z)=-1 OR p(z)=30 THEN
LET p(z)=-p(z)
300 NEXT z
310 GO TO 110
900 REM Variables
910 FOR q=1 TO 3
920 LET p(q)=1

```

A MASMORRA DOS DUENDES

```

930 LET q(q)=12+q*2
940 NEXT q
950 LET x=30: LET y=2
960 RETURN
1000 REM Take treasure
1010 FOR c=1 TO 8
1020 IF t=c AND y=2+2*c THEN GO
  TO 1050
1030 NEXT c
1040 IF NOT k THEN GO SUB 4000:
  GO TO 1060
1050 LET k=1: PRINT AT y,x-1;" "
;AT y,x+1;" "
1060 RETURN
2000 REM Treasure at door
2010 PRINT AT 0,8+(t*2); PAPER 2
; INK 6;j$(t)
2020 LET k=0: LET t=t+1
2030 IF t=9 THEN GO TO 6000
2040 RETURN
3000 REM Loose life
3010 LET l=1-1: PRINT AT 21,28+1
; INK 2;"■"
3020 IF NOT k THEN PRINT AT q(z
),p(z);" ": PRINT AT q(1),p(1);"
": PRINT AT q(2),p(2);" ": PRIN
T AT q(3),p(3);" ": GO SUB 900
3030 IF l=0 THEN PRINT AT 21,29
; INK 2;"■": GO SUB 3500: GO TO
5000
3040 RETURN
3500 REM Sound
3510 FOR s=50 TO 0 STEP -2
3520 BEEP .01,s
3530 NEXT s
3540 RETURN
4000 REM Use dynamite
4010 IF INKEY$("<>")="0" OR d=0 THEN
  GO TO 4070
4020 IF INKEY$="0" AND y("<>")18 AND
  ATTR (y,x+1)=7 THEN PRINT AT y
+1,x-2; FLASH 1; INK 2;"██": GO
SUB 4500: PRINT AT y+1,x-2; FLAS
H 0;" ": LET d=d-1: PRINT AT 21
,10+d; INK 2;"■"
4030 IF INKEY$="0" AND y("<>")18 AND
  ATTR (y,x-1)=7 THEN PRINT AT y
+1,x+1; FLASH 1; INK 2;"██": GO
SUB 4500: PRINT AT y+1,x+1; FLAS
H 0;" ": LET d=d-1: PRINT AT 21
,10+d; INK 2;"■"
4040 IF INKEY$="0" AND y=18 AND
  ATTR (y,x+1)=7 THEN PRINT AT y-
1,x-2; FLASH 1; INK 2;"██": GO S
UB 4500: PRINT AT y-1,x-2; FLASH
  0;" ": LET d=d-1: PRINT AT 21,
  10+d; INK 2;"■"
4050 IF INKEY$="0" AND y=18 AND

```

```

ATTR (y,x-1)=7 THEN PRINT AT y-
1,x+1; FLASH 1; INK 2;"██": GO S
UB 4500: PRINT AT y-1,x+1; FLASH
  0;" ": LET d=d-1: PRINT AT 21,
  10+d; INK 2;"■"
4060 IF d=0 THEN PRINT AT 21,10
; FLASH 1; PAPER 2; INK 6;"GONE!
"
4070 RETURN
4500 REM Explosion
4510 FOR e=0 TO 50 STEP 6
4520 BEEP .005,e
4530 NEXT e
4540 FOR e=50 TO 20 STEP -1
4550 BEEP .005,e
4560 NEXT e
4570 RETURN
5000 REM Another Game?
5010 INPUT " Another Game?
(y/n) "; LINE z$
5020 IF z$="y" OR z$="Y" THEN C
LS : GO TO 40
5030 IF z$="n" OR z$="N" THEN C
LS : GO TO 5050
5040 IF z$("<>")="y" OR z$("<>")="Y" OR z$
("<>")="n" OR z$("<>")="N" THEN GO TO 501
0
5050 PRINT " INK RND*6; BRIGHT
1;TAB RND*15;"OK, BYE FOR NOW!":
  POKE 23692,255: GO TO 5050
6000 REM Win game
6010 CLS
6020 PRINT AT 10,10; BRIGHT 1; I
NK INT (RND*6)+1;"WELL DONE !!

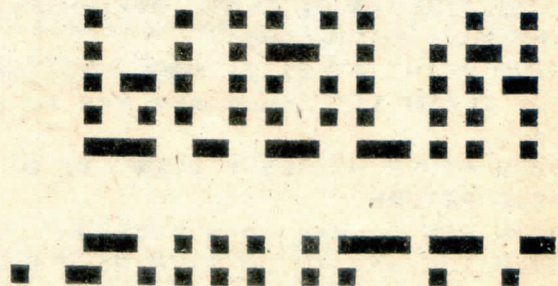
```

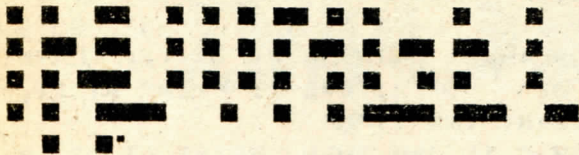
You have all the trea
sure"

```

6030 LET w=INT (RND*50)
6040 BEEP .01,w
6050 IF INKEY$="" THEN GO TO 60
20
6060 STOP
7000 REM Game title
7010 PAPER 0: BORDER 0: CLS
7020 PRINT #0;AT 1,0; INK 7;" Pr
ess any key for instructions",
7030 PRINT AT 3,0; INK INT (RND*
6)+1;"███ ███ ███ ███ ███ ███

```





```

7040 PRINT AT 19,16; INK INT (RND*6)+1; " by Peter Watson": BEEP
.01,INT (RND*50)
7050 IF INKEY$="" THEN GO TO 70
30
7060 PAUSE 0: BEEP .1,30: CLS
7070 REM Instructions"
7080 PRINT AT 0,4; INK 4; BRIGHT
1;"I N S T R U C T I O N S"
7090 PRINT AT 2,0; INK 7;"Your q
uest is to retrieve all the tr
easure from the dungeon."
7100 PRINT AT 5,0; INK 7;"Treasu
re must be collected in order
(highest level first) and taken
to the green door."
7110 PRINT AT 9,0; INK 7;"Any it
em not due for collection will b
lock your path (but not the go
blins!"). However, if adjace
nt to such a treasure, youcan us
e your dynamite to blast holes
in the floor (or ceiling if on
the bottom level)."
7120 PRINT AT 17,0; INK 7;"You h
ave three lives - but if caught
t by a goblin whilst in posse
sion of treasure it's insta
nt death!"
7130 PRINT #0;AT 1,0; PAPER 6; I
NK 2; FLASH 1;" Press any key f
or controls... "
7140 PAUSE 0: BEEP .1,30: CLS
7150 REM Game controls
7160 PRINT AT 3,8; INK 4; BRIGHT
1;"C O N T R O L S"
7170 PRINT AT 7,1; INK 7;"5
6 7 8 0
left d
own up right dynamite"
7180 PRINT AT 13,6; FLASH 1; INK
6;"C";AT 13,8; FLASH 0; INK 7;"
treasure collected"
7190 PRINT AT 21,3; PAPER 2; INK
6; FLASH 1;" Press any key to p
lay... "
7200 PAUSE 0: CLS : BEEP .1,30
7210 RETURN
8000 REM Screen construction
8010 FOR a=1 TO 30 STEP 2: FOR b
=3 TO 19 STEP 2

```

```

8020 PRINT AT b,a; INK 5;"00": B
EEP .005,(b+a)
8030 NEXT b: NEXT a
8040 FOR c=3 TO 17 STEP 2
8050 PRINT AT c,4+INT (RND*5)*5;
. . .
8060 NEXT c
8070 PRINT AT 1,1; INK 5;"FFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
8080 PRINT AT 20,0; PAPER 7; INK
3;"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEE"
8090 FOR d=1 TO 19
8100 PRINT AT d,0; PAPER 7; INK
3;"E";AT d,31; PAPER 7; INK 3;"E
": BEEP .005,(50-d)
8110 NEXT d
8120 PRINT AT 2,31; PAPER 4; INK
0;"B";AT 0,0; PAPER 2; INK 6;"
TREASURE
8130 PRINT AT 21,0; PAPER 2; INK
6;" DYNAMITE 000000 LIVES-
000 "
8140 PRINT AT 4,7; INK 7;"Q";AT
6,22; INK 7;"E";AT 8,17; INK 7;"
I";AT 10,12; INK 7;"_";AT 12,27;
INK 7;"E";AT 14,7; INK 7;"_";AT
16,12; INK 7;"I";AT 18,22; INK
7;"N"
8150 RETURN
9000 REM Graphics
9010 FOR n=1 TO 15: READ a$
9020 FOR p=0 TO 7: READ q: POKE
USR a$+p,q
9030 NEXT p: NEXT n
9040 DATA "A",255,255,219,228,25
,164,8,0,"B",255,129,189,189,129
,161,129,129,"C",28,28,136,126,2
9,28,20,54,"D",57,57,17,255,185,
57,170,238,"E",34,255,136,255,34
,255,136,255,"F",255,255,255,60,
24,126,90,24
9050 DATA "G",8,8,20,20,20,20,28
,0,"H",8,20,42,69,42,20,8,0,"I",
1,26,4,10,18,32,64,0,"J",16,84,5
6,254,56,84,16,0,"K",0,2,5,253,6
9,229,162,0,"L",16,68,40,130,56,
186,56,0,"M",0,16,4,18,36,82,8,0
,"N",24,189,153,90,126,90,126,0,
"O",0,6,24,56,112,224,192,0
9060 RETURN
9990 CLS : SAVE "goblin" LINE 1
9991 PRINT AT 10,0; INK 7;"Re-wi
nd tape then run to VERIFY."
9992 VERIFY "goblin"
9993 PRINT AT 10,0; INK 7;"
Tape Verified. ": ST
OP

```